Agrandissement (par Magnus Nyggard)
Type : Exotique
Coût : 20.
Portée : Sur l'arme.
Fréquence : 3 fois par jour
Durée : 1 tour.
Effet(s) : L'arme peut s'agrandir jusqu'à 2 fois sa longeur normale. Pour les armes tranchantes (haches, épées, dagues, etc.) ça donne la possibilité de toucher deux fois plus d'adversaires avec une attaque brutale! Avec des armes massive (maillets, morningstars, martaux, etc.) on peut faire une attaque ultra lourde. Si l'opponent est touché (même s'il n'encaisse aucun dommage) il est repoussé de 1d6 mètres et n'est plus au corps à corps avec le porteur.
Pour les armes pointues (épieux, lances, poignards etc.) c'est possible de prendre pour cible un adversaire qui ce trouve jusqu'à 1-8 mètres de lui (1 mètre pour les poignards, 4 mètres pour les epieux, 8 mètres pour une lance, soyez en d'accord avec votre MJ, TOUJOURS!). Pour les armes défensive (les boucliers, mais non pas les main-gauches) ça double le bonus aux parades (i.e. +40% pour un bouclier normal).
Réusite critique: Comme une réusite critique normale.
Echec critique: Comme normale + l'arme reste un tour dans sa nouvelle forme ce qui donne -10 à l'initiative sans les bénéfices.

Aura de contre-attaque (par Ratman et François)
Type : Exotique
Coût : 40.
Manifestation : Pendant que le pouvoir est en action l'Arme et son porteur sont entourés d'une aura brun rouge.
Portée : Sur le porteur.
Fréquence : 6 fois par jour
Durée : 5 tours.
Effet(s) : Pendant la durée de fonctionnement du pouvoir, chaque fois qu'un adversaire porte un coup au Porteur il subit un choc en retour. Les dégâts sont calculé sur la colonne F avec la marge de succès de l'attaquant.
Réusite critique: -
Echec critique: -

Aura de fatigue (par Magnus Nyggard, un peu modifié par François)
Type : Exotique
Coût : 15.
Manifestation : Il y a des dessins de fleurs sur la lame de l'Arme et celle-ci émet un léger parfum agréable.
Portée : Cercle de 5m de diamètre centré sur le porteur.
Fréquence : 3 fois par jour
Durée : spécial.
Effet(s) : Dès que le pouvoir est utilisé l'Arme émet des vapeurs d'encens. Toute personne (allié et ennemis) se trouvant dans l'aire d'effet doit effectuer un jet sous VOLx5. Si elle échoue elle ressent un fatigue intense qui lui occasionne un malus de 25% pendant 1d10 rounds. En cas d'echec critique sur le jet de volonté la victime sombre dans le sommeil. Elle peut être réveillée de manière normale.
Normalement cet aura disparait en un round. Cependant en intérieur le nuage de parfum peut stagner pendant 1d6 rounds à l'endroit où il a été lancé (à moins que quelqu'un ouvre une fenêtre).
Réusite critique: -
Echec critique: -

Composition : Ambre (par François)
Type : Exotique
Coût : 10
Manifestation : La lame est taillée dans un bloc d'ambre.
Durée : Permanent.
Effet(s) : L'Arme accorde à son porteur un bonus de 20% à toutes ses compétences de combat, à l'aube, au zénith et au crépuscule. L'aube correspond à la demi-heure qui suit le premier rayon de l'aube. Le crépuscule correspond à la demi-heure avant que les soleils ne soient entièrement couché. Le zénith correspond à la demi-heure encadrant le moment où les soleils sont au plus haut.

Dégainer instantané (par François)
Type : Exotique
Coût : 15
Fréquence d'utilisation : 4 fois pas jour

Portée : contact.
Durée : Instantanée.
Effet(s) : Lorsque ce pouvoir est utilisé l'Arme se téléporte instantanément dans la main du porteur. Cette téléportation permet au porteur d'effectuer une action dans le même round de combat. Pour que le pouvoir fonctionne il faut que l'Arme se trouve à portée de communication (25cm).
De plus ce pouvoir se déclanche automatiquement quand le porteur subit une d'une tentative de désarmement réussie.

Marchemur (par François)
Type : Exotique
Coût : 15.
Manifestation : il y a une rune en forme d'araignée sur l'Arme.
Portée : Sur le porteur.
Fréquence : 3 fois par jour
Durée : 5 minutes.
Effet(s) : Quand se pouvoir est utilisé le porteur se retrouve capable d'escalader sans difficulter toutes les surfaces verticales. Il peux même tenir au plafond. Le MJ peut lui demander des jets d'escalade pour définir à quelle vitesse il grimpe, mais si le porteur prend son temps aucun jet n'est nécessaire. Le porteur ne peux chuter que s'il fait un échec critique à son jet d'escalade.

Mécanique : Harpon (par Magnus Nyggard)
Type : Exotique
Coût : 20
Manifestation : Il y a un harpon est une ligne métallique dans la garde de l'Arme. La ligne peut se dérouler jusqu'à une longueur de 50 mètres.
Effet(s) : L'Arme peut lancer le harpon vers un advesaire (Compétence: Tir) dans le but de l'attraper. Si le harpon touche la cible il s'accroche et le porteur peut le tirer vers lui. Attention: Si le victime est plus forte ou beaucoup plus lourde que le porteur c'est celui-ci qui va être tiré vers elle (jets de FO, mais prenez en compte la différence de poids).
Dégats du harpon: E. Portée: 0-2/3-5/6-10/11-50.
Il est aussi possible d'utiliser ce pouvoir pour grimper. Dans ce cas il donne +25% au jet d'Acrobatie.
Réusite critique: Les dégâts sont décalés d'une colonne vers la droite et la victime a un malus de 25% à son jet de Force.
Echec critique: Le harpon se plante quelque part où il se fige. Il faudra que le Porteur réussisse un jet de Force à -25% poour débloquer le harpon. En attendant il a un malus de 10% pour manier son Arme.

Passe muraille (par Ilidris)
Type : Exotique
Coût : 30.
Manifestation : L'arme semble en permence floue. Elle semble légérement onduler.
Portée : Sur le porteur.
Fréquence : 6 fois par jour
Durée : 3 round.
Effet(s) :Dés que le pouvoir est activé, le porteur devient capable de pénétrer toute surface solide, que ce soit un mur, un arbre ou quoi que ce soit. L'effet dure trois round ce qui lui laisse le temps de passer à travers une bonne quantité de matière.
Le pouvoir s'active sur un jet de volx3. En cas d'echec critique le personnage ressent un violent spasme qui lui inflige 1d6 pts de degat. En cas de réussite critique la durée est doublée.
Une fois le temps écoulé, si le personnage est encore dans une surface solide, il se retrouve prisonnier dedans et subit alors des dégat de suffocation jusqu'à sa mort ou sa sortie.

Sang-froid (par Magnus Nyggard)
Type : Exotique
Coût : 40
Manifestation : Le peau du porteur est bleuâtre comme si le sang ne coule pas.
Portée : Le pourteur.
Fréquence : Permanent.
Effet(s) : Le sang du porteur n'est plus vraiment du sang, mais plutôt une sorte de liquide bleu et blanc qui fonctionne comme le sang. Le personnage est immunisé aux effets d'absorption et vampirisme, et les poisons sont 3 categories moins fort contre lui. Egalement pour les maladies qui attaque le sang. Seul problème avec ce pouvoir: Le porteur ne peut pas utiliser les pouvoirs Vampirisme et Absorption.
Réusite critique: -
Echec critique: -

Tonnerre (par Magnus Nyggard)
Type : Exotique
Coût : 20
Manifestation : L'Arme émet une retentissante déflagration quand le pouvoir est utilisé (Kaboom !)

Portée : contact.
Fréquence : 4 fois par jour
Durée : Instantanée.
Effet(s) : +2 colonnes de dégats. La victime doit faire un jet d'EN pour ne pas s'evanouir un nombre de tours égal aux dommages causés. Le pouvoir est utilisé avant même de savoir si l'attaque sera réussi. Si le jet d'attaque échoue le pouvoir est quand même utilisé.
Réusite critique: La victime est sourd pour 1d6 jours.
Echec critique: Le Porteur devient sourd 1d6 jours s'il rate un jet d'EN.

Toile (par François)
Type : Exotique
Coût : 20.
Portée : 10 m.
Fréquence : 6 fois par jour
Durée : 10 minutes.
Effet(s) : Ce pouvoir permet à l'arme de cracher une masse de toile gluante pouvant servir à imobiliser un adversaire. Le Porteur doit réussir un jet de Tir pour toucher sa cible. Un adversaire recouvert de toile ne peux pas bouger et est ainsi à la merci du porteur (+20% pour le toucher cf règles). Pour réussir à s'extirper de la toile la victime doit faire des jets de force (Fox5) et cumuler 10 points de réussite (on cumule le score des unités de chaque jet réussit).

Transfusion (par Magnus Nyggard)
Type : Exotique
Coût : 25
Manifestation : La lame de l'Arme est recouverte de veines qui s'emplissent de sang rouge vif pendant que le pouvoir est utilisé.
Portée : contact.
Fréquence : à volonté.
Durée : Instantanée.
Effet(s) : Ce pouvoir est quasiment l'inverse du vampirisme. Il donne au porteur la capacité de donner une parcelle de sa vie aux autres afin de guérir leurs blessures. Il peut transférer 1d6 points de vie par round. Si le pouvoir fait descendre les points de vies en dessous de 0 la blessure critique sera subie au torse.
Réusite critique: -
Echec critique: -